

Algunos problemas de análisis en las series animadas contemporáneas

Danghelly G. Zúñiga R.
Colombia
dzunigaz@ucentral.edu.co

Danghelly Giovanna ZÚÑIGA REYES: profesora adscrita al Departamento de Comunicación Social y Periodismo, Universidad Central, Bogotá, D.C.- Colombia. Socióloga y Magíster en Estudios Políticos de la Universidad Nacional de Colombia, estudios de Maestría en Comunicación de la Pontificia Universidad Javeriana. Sus trabajos de investigación se han centrado en distintos aspectos de la relación política-medios de comunicación; representación de la realidad social en los dibujos animados y periodismo digital.

Resumen

Las series animadas contemporáneas han dejado de ser productos culturales de segundo nivel. Su complejidad narrativa desafía el análisis unilateral y exige tener en cuenta la trama de personajes, metáforas y paradojas que le es propia. Su riqueza parece desprenderse de la permanente contradicción entre un mundo "natural", cotidiano, predecible y controlable y un mundo deseado extraordinario, impredecible e incontrolable. Uno y otro se nutren en el imaginario del hombre contemporáneo, en su ambigüedad valorativa y en su incertidumbre ante el destino.

Abstract

The animated series have become contemporary cultural products at the second level. Its complexity defies narrative analysis unilateral demands and take account of the plot characters, metaphors and paradoxes which is proper. His wealth seems to result from the ongoing conflict between a "natural", everyday, predictable and controllable and desired a special world, unpredictable and uncontrollable. Both are nurtured in the imagination of modern man, in its ambiguity value and uncertainty about their fate.

Fecha de recepción de artículo: 22/5/09
Fecha de aceptación de artículo: 29/5/09

Los productos de consumo catalogados como de esparcimiento, es decir las historietas y los dibujos animados, no son convidados de piedra en la difusión, elaboración y reelaboración de los complejos de significado del mundo contemporáneo. Allí se conjuga la corriente de las novelas de aventuras que tiene sus antecedentes en el siglo XIX: un permanente intercambio - o retroalimentación - entre público y escritores que refleja, moldea y reproduce, con mayor o menor sofisticación, los grandes temas de cada período, de cada época.

Tradicionalmente se ha considerado que la familia¹ y la escuela son los ámbitos en donde se lleva a cabo la socialización en general, pero es necesario considerar la posibilidad que abren los medios masivos de comunicación de exponer ante millones de personas las sensaciones y reflexiones sobre el mundo moderno casi inmediatamente, obviamente construyendo desde los medios sus propias agendas temáticas. Esto lo logran a través tanto de productos físicos -como revistas, videos, videojuegos, cds musicales y lo que se denomina Merchandising- así como de bienes no tangibles, como la señal de televisión y los contenidos de las páginas en internet.

Las series animadas no han sido extrañas en la programación televisiva colombiana como, probablemente, no lo han sido tampoco en ningún lugar donde la televisión haya conquistado un lugar central en los hogares. En los años setenta en la programación televisiva predominaron las producciones norteamericanas de *Disney*, *Warner Bros* y *Hanna-Barbera* como *Micky Mouse*, *Bugs Bunny* y *Los Picapiedra* ubicadas principalmente en lo que se llamaba la franja infantil. En general, las producciones estadounidenses le apuntaban a un público infantil y juvenil, al cual le presentaban una serie de personajes que hacían de la vida cotidiana un espacio en el cual se desarrollan las acciones extraordinarias, sin que por ello perdieran la noción de orden que, aunque se puede subvertir en un momento dado de la narración, es rápidamente restablecido en el siguiente capítulo.

En los 80's las series animadas japonesas (anime) tales como *Astroboy*, *Fuerza G*, *Meteoro*, *Capitán Centella*, *Candy Candy*, *José Miel*, *Mazinger Z*, comenzaron a ser presentadas en la franja infantil. Los personajes allí propuestos inauguraron el camino de los nuevos héroes diferenciándose de los propuestos por las series estadounidenses en un conjunto significativo de rasgos e historias: estos héroes ya no necesariamente vencen en los combates, tienen una tendencia a perder o a equivocarse, alcanzan la victoria solamente cuando han logrado sobrepasar sus limitaciones y han aprendido de sus errores pasados, le atribuyen gran importancia a su equipo acompañante para triunfar y para superar sus propias limitaciones y la sabiduría, por lo tanto, ya no reposa exclusivamente en un único personaje.

¹ Muy recientemente el llamado que hace Gutiérrez Sanín para prestar atención a la institución familia como ámbito en donde se desarrollan algunas claves para entender la política colombiana pone de manifiesto la falta de trabajos en Colombia sobre este campo. Véase Gutiérrez Sanín, Francisco. 2002. "Historias de democratización anómala. El Partido Liberal en el sistema político colombiano desde el Frente nacional hasta hoy" en: Gutiérrez Sanín, Francisco. (compilador) 2002. *Degradación o cambio: Evolución del sistema político colombiano*. Bogotá: Norma.

Frente a lo anterior se evidencia la diferencia entre los héroes de las producciones estadounidenses y japonesas. A comienzos de los 90's llegan con fuerza las producciones japonesas *Dragon Ball* y *Caballeros del Zodiaco* y solamente *Los Simpson* se mantiene como la única producción estadounidense que logra consolidarse y perdurar en medio de dicha hegemonía japonesa.

Así como fue cambiando la estructura narrativa también fue cambiando el auditorio. Las tres series, *Los Simpson*, *Caballeros del Zodiaco* y *Dragon Ball*, abrieron la brecha. Si bien su formato y su puesta en escena había sido hasta los ochenta tradicionalmente considerado para la población infantil, la aparición de las series animadas japonesas y los cambios que dieron en las series animadas estadounidenses hicieron que el auditorio fuera más amplio, pasando del público infantil al juvenil y al adulto.

¿Cómo podemos explicar que se haya dado este salto de producciones consideradas principalmente para niños a producciones que se proyectan hacia el público adulto? Además ¿cómo podemos explicar que tengan un alto nivel de audiencia?. Un ejemplo de esto es el hecho de que *Los Simpson* llevan veinte años siendo emitidos.

Para intentar algunas respuestas, es preciso poner estas producciones en una perspectiva más amplia. El análisis de la animación se ha concentrado en cuatro grandes temas: la historia de la animación, las distintas técnicas de producción, las narrativas utilizadas y los efectos de los mensajes emitidos.

En la reflexión en Colombia ha primado el cuarto campo de investigación por la preocupación de los adultos de las escenas de violencia y con contenido sexual que hacen presencia en la estructura narrativa de las series animadas cuando son consideradas un producto típico de la programación infantil.

En esta visión tenemos dos puntos focales de reflexión que son de obligado paso, el primero es la discusión que se abrió en los 90's sobre si las series animadas como *Los Simpson*, *Caballeros del Zodiaco* y *Dragon Ball* eran series para niños o si por el contrario estaban destinadas a un público adolescente o adulto. Lo que se encontró en las series es que si bien su formato y su puesta en escena había sido tradicionalmente considerado para la población infantil, la aparición de las series animadas japonesas y los cambios que tuvieron las series animadas estadounidenses hicieron que la población que viera este tipo de programas fuera más amplia y que televidentes de distintas edades mostraran su aceptación.

La complejidad narrativa

En efecto, el análisis de las series animadas (dibujos animados y anime) se ha centrado principalmente ya sea en la violencia que comportan y, por lo tanto, en la presunta influencia nociva que tienen sobre la conducta de niños y adolescentes, o bien en su capacidad para difundir imágenes estereotipadas de la vida social. Por ello la reflexión sobre la narración y la forma en que los personajes le dan sentido a sus acciones ha quedado en un segundo plano. Sin embargo la narración se transformó de los 80's a los 90's, mediante

finales impredecibles, relaciones afectivas y sociales conflictivas y personajes contradictorios y, a veces, oscuros.

Por lo tanto, de manera más contemporánea podemos concebir a las series animadas como metáforas que permiten acceder a la realidad de manera más inteligible. Humberto Eco señala que por medio de la narración de historias en donde los héroes son los protagonistas se logra que las identidades simbólicas entren a formar parte de la sensibilidad popular (Eco 1995). Tenemos en esa narración la estrategia de utilizar la unidad entre imágenes y aspiraciones colectivas, por lo tanto las nociones del héroe y lo heroico cambian a través del tiempo, los héroes actúan como arquetipos de la sociedad y tienen una amplia difusión hoy a través de los medios masivos de comunicación.

La estrategia general de la captura de la audiencia es lograr hacer un vínculo entre la realidad de la audiencia y las situaciones que se recrean en la narración. Si se logra plasmar la mimesis y desarrollar adecuadamente la acción tendremos una comunicación total entre la historia narrada y la audiencia.

La mimesis a la que me refiero es la que propone Eco como “la capacidad productiva de dar vida a un hecho que por su coherencia de desarrollo, nos parezca inverosímil. Leyes de la verosimilitud son leyes estructurales, de racionalización lógica, de plausibilidad psicológica, estructuración de una acción” (Eco 1995:200). Para que consideremos como adecuada la acción se debe establecer una

“sucesión de hechos exteriores, como el reconocimiento y la peripecia, el discurrir externo, a través del cual los personajes se van clasificando, y el discurrir interior, en el cual los personajes se clasifican a sí mismos y para el lector: la introspección psicológica desarrollada en primera persona, la descripción de móviles anteriores realizada por un autor omnisciente, el registro objetivo de un inconsciente o incontrolado *stream of consciousness*” (Eco 1995:200).

De esta forma se logra que el espectador desarrolle en su mente la historia misma, los personajes actúan y desarrollan la historia en un espacio en el cual el espectador es plenamente consciente de su no existencia real, pero donde las acciones son posibles en la realidad. Así el espectador sabe todo lo que le interesa de los personajes, de su historia y de la historia que se está entretejiendo, no hay detalles más allá que sea importante recordar. Los personajes nos convocan a tomar partido frente a sus actuaciones, les apoyamos o no, les creemos o no, les juzgamos (Eco 1995:203).

En este punto podemos decir que se ha logrado una relación eficaz entre el espectador y el personaje, se “ha conseguido llevar a una equilibrada exacerbación, unos comportamientos que nos es posible encontrar en la vida cotidiana” (Eco 1995:206). Sin embargo esto no se lograría si el autor no lograra comprender la racionalidad del mundo que le rodea y que rodea a sus espectadores. La norma sobrevendrá a la historia “...el relato depende, no de la voluntad de los autores, sino de la posibilidad de adaptarse a un concepto del

«orden» que insinúa el modelo cultural en que viven, y del cual fabrican, a escala reducida, maquetas «análogas», con funciones de representación” (Eco 1995:255). Recordemos que, según Alfred Schutz, la vida cotidiana es

“la realidad que parece evidente para los hombres que permanecen en la actitud natural. Es el ámbito de la realidad, en el cual el hombre participa continuamente, en formas que son al mismo tiempo inevitables y pautadas. El mundo de la vida cotidiana es la región de la realidad en que el hombre puede intervenir y que puede modificar mientras opera en ella mediante su organismo animado....Únicamente en el mundo de la vida cotidiana puede constituirse un mundo circundante, común y comunicativo. El mundo de la vida cotidiana es, por consiguiente, la realidad fundamental y eminente del hombre. Por mundo de la vida cotidiana debe entenderse ese ámbito de la realidad que el adulto alerta y normal simplemente presupone en la actitud del sentido común. Designamos por esta presuposición todo lo que experimentamos como incuestionable; para nosotros, todo estado de cosas es aporoblemático hasta nuevo aviso.” (Schutz y Luckmann 1973: 25).

De esta forma se logran establecer dos esquemas generales que se encuentran en la estructura narrativa de los dibujos animados. Podemos decir que prevalece en primer lugar el esquema del adulto torpe; adultos que realizan mal y poco diestramente algunas actividades, lo que provoca diversión en el lector y se establece una relación de complicidad entre el lector y el texto (Fuenzalida 1997:212). El segundo esquema es el del personaje débil y del personaje fuerte, en donde el supuestamente débil es más fuerte de lo que se suponía (Fuenzalida 1997:213).

De héroes y heroísmos

La aparición del héroe se da de distintas formas. Su función social es la de ser representante del “*deber ser*” del hombre de su época. El primer marco de presentación del héroe fue la victoria: “El héroe, en el momento clásico del paradigma heroico, es el que supera las pruebas. No se narran las historias de los aspirantes fracasados” (Matamoro 1982: 306). Si antes no se relataba la historia de los fracasados, hoy es evidente en las historietas y en los dibujos animados el cambio de paradigma. Si bien la historia se centra en aquellos personajes que guardan dentro de sí unas cualidades únicas que los hacen diferentes y los sacan de la normalidad, lo que los distingue en el mundo social de sus contemporáneos no es su incapacidad de equivocarse y de ser “perfectos” y actuar siempre acertadamente. Es también su capacidad de levantarse luego de haber fracasado o de trabajar duramente para fortalecer su espíritu y su físico, esto es mucho más cercano a la vida cotidiana de los espectadores.

Así pues, luego de la Primera Guerra Mundial aparecerá otro héroe, producto del desencanto de las promesas de la racionalidad y de un mundo mejor que se habían forjado por el desarrollo de los avances científicos. La ciencia ficción, como pitonisa del mundo moderno, construirá al héroe desencantado en las

obras de Wells, Huxley, Orwell y Bradbury con el miedo latente a una tercera guerra mundial, y con la visión de la carrera espacial como medio para asegurar un mayor alcance geográfico devastador. El héroe puede luchar contra un gran estado totalitario, puede no alcanzar su victoria y ser expulsado y por ello encontrarse como renegado con la posibilidad de estar al margen de su control.

Aparece también un heroísmo subjetivo, fruto de la ambigüedad valorativa que, para muchos teóricos contemporáneos, es una gran secuela del mundo moderno. Este heroísmo psicológico puede ser visto ya desde Ulises en su lucha interna entre el yo que quiere cumplir su propósito y llegar a casa con Penélope y el yo que quiere sucumbir al encanto del llamado de las sirenas (Elster 1995). Este héroe es absolutamente pragmático aunque sus orientaciones no son absolutamente claras, el héroe tiene que librar conflictos interiores para llegar a actuar adecuadamente lo que no se sabrá sino *post facto*.

En las tiras cómicas y por defecto en los dibujos animados prevalece una visión del héroe altruista. El individuo que en una situación, que puede ser casi siempre dramática, hace un rápido cálculo racional de costo-beneficio, no es el héroe. El héroe es aquel que siendo racional, no hace el cálculo "común" del individuo racional que actúa en función de la satisfacción de su interés particular. Su acción es regida por el principio de obtener su fin, salvar a otros por los mejores medios dejando atrás los criterios restrictivos de la economía bajo los cuales el individuo actuará siempre de manera unilateral es decir, haciendo lo que mejor le convenga sin importar la situación en que queden los otros. El héroe superaría el problema de *los pastos comunes* y el *dilema del prisionero* que presentan una idea del mundo en la cual no hay cabida para expresiones altruistas (Elster 1991).

La posibilidad de abandonar toda preocupación por la seguridad personal, con el objetivo de llevar a cabo una tarea en extremo difícil, salvar toda situación adversa que se presente, enfrentar a enemigos tal vez más poderosos, son cualidades que se concentran en un individuo y lo hacen convertirse en héroe ante los ojos de los demás.

El papel del equívoco es central para el héroe porque por medio de él se le dota de poderes, visiones sobre su desarrollo futuro: "El tipo que se forma como resultado de la acción narrada o representada es, pues, el personaje o la situación lograda, individual, convincente, que queda en la memoria" (Eco 1995:200).

El héroe se establece como el personaje central, se distingue por sus cualidades o acciones extraordinarias. Los ayudantes tienen el trabajo de colaborarle a lograr su meta, que es también una meta colectiva.

Los antagonistas no son necesariamente enemigos irreconciliables del héroe, la posibilidad de alianzas estratégicas están siempre a mano, todo con tal de alcanzar su objetivo. Los héroes, los ayudantes y los antagonistas son cristalizaciones tanto de los más altos valores que la humanidad ha establecido tanto de los tradicionales como de los valores contemporáneos. De esta forma se identifica el "*deber ser*" y el "*no ser*" del hombre de la época.

Alan Moore² decía en 1986: “los héroes han llegado a ser un problema, tejen lazos en el corazón difícilmente. Nosotros demandamos nuevos temas, nuevas dramáticas situaciones. Nosotros demandamos nuevos héroes” (Brown 2001: 1). ¿Por qué Moore hace énfasis en la necesidad de nuevos héroes? Según él, porque el mundo ha cambiado y los superhéroes han muerto. La noción del hombre con superpoderes totales que puede enfrentar cualquier problema en el mundo ha desaparecido, y ya la audiencia no establece una relación de empatía con él.

La metáfora

La narración permite exponer los conceptos de mundo que tienen pretensión de validez, llevan a que los individuos tomen posición sobre ella. Según Habermas, “La tradición cultural tiene que poner a disposición de los agentes los conceptos formales de mundo objetivo, mundo social y mundo subjetivo, tiene que permitir pretensiones de validez diferenciadas (verdad proposicional, rectitud normativa, veracidad subjetiva) e incitar a la correspondiente diferenciación de actitudes básicas (objetivante, de conformidad/no conformidad con las normas, y expresiva). Sólo entonces pueden generarse manifestaciones simbólicas a un nivel formal en que pueden quedar sistemáticamente conectadas con razones y ser accesibles a un enjuiciamiento objetivo” (HABERMAS 1999: 105-106).

La metáfora es una comparación implícita entre cosas esencialmente distintas; la nueva relación que surge puede sugerir una nueva definición de un objeto o situación que pasa de ser evidente y cotidiano y se vuelve misterioso y extraordinario, logrando el efecto del extrañamiento. La estrategia consiste en sacar un objeto de su contexto normal, atribuyéndole un nuevo significado. De esta forma, la relación íntima con el mundo se da de dos formas: la primera es la fantasía, en donde los objetos y los personajes toman partido por comportarse bien o mal y cuyo centro es la escenografía, las acciones magníficas y espectaculares; la segunda es la realidad en donde los objetos y personajes se comportan bien y mal y el centro es el diálogo y la reflexión. De esta forma el uso de la fantasía permite establecer una relación activa con lo real sugiriendo nuevos significados que permiten conquistar la realidad por efecto de extrañamiento y amplificación.

La dimensión tiempo es la expresión de la construcción cultural que representa la relación continua de acciones y su duración representa la identificación de las determinaciones sociales que son compartidas por el grupo y la sociedad en la que se desenvuelve la narración. Es vital porque se establece como el primer marco del universo de significado que se construye, que no es gobernado por las leyes de la vida cotidiana en el mundo real, pero que por ello no deja de tener un orden y unas leyes específicas.

² Guionista inglés de cómics que se incorpora en 1983 a DC Comics y allí junto a Brian Bolland realizaron *La Broma Mortal* una reconversión de Batman que influiría en la película de Tim Burton.

En ese nuevo universo de significado que se construye en la narración -la ley del mundo ordinario de irreversibilidad- es cambiada por la de la reversibilidad bajo circunstancias especiales. Todo depende del tipo de situación que se establezca. Si es una *situación cotidiana* el estado de las acciones corresponde a un marco calculable para relacionarme con otros; si por el contrario es una *situación extraordinaria* el estado de las acciones corresponde a un marco calculable de acciones que sólo pueden ser comprendidas en la realización de la misión del héroe.

La relación entre la narración de las series animadas y la audiencia se da por el juego de los objetivos y las reglas sociales que se presentan en cada capítulo. Los objetivos son propósitos que se definen culturalmente ya que compartimos en el mundo occidental una serie de objetivos que pueden considerarse como relativamente unificados y que se adecúan a una jerarquía de valores que, en general, nos son comunes. Las reglas definen, regulan y controlan los modos admisibles de alcanzar esos objetivos.

Pero la metáfora es, en sí misma, paradójica a la luz de los complejos contenidos culturales de nuestra época. En términos más simples es un contrasentido con sentido.

Las Paradojas

Sugiero, pues, que el tránsito de las producciones animadas de un público infantil a uno adulto, es decir a una audiencia más amplia, se puede explicar por el ejercicio de narración bajo tres paradojas que se extraen de la vida cotidiana de los ciudadanos de hoy: la del trabajo, la de los papeles sociales asignados, y la de la esperanza social y la comunidad. Con el recurso de esas paradojas se visibilizan los problemas colectivos y se construye una compleja memoria colectiva que no necesariamente pasa por la versión histórica y contextualizada de los hechos.

La *paradoja del trabajo* comporta la imposibilidad de realizarse como individuo por medio de la ocupación remunerada. Sin llegar a la crítica del capitalismo por la alienación del hombre por medio del trabajo, encontramos en *Los Simpson* la crítica a la incapacidad de lograr por medio del trabajo la libertad económica, la ocupación sólo es un paso más que debe ser considerado a la hora de integrarse socialmente.

La *paradoja de los papeles sociales asignados* presenta los problemas de relación entre personajes que caracterizan distintos papeles sociales. Si bien estos son asignados y tienden a ser cumplidos, en las series animadas contemporáneas no siempre las imposiciones del papel social se cumplen a cabalidad. El orden se muestra imperfecto. Aunque es necesario distinguir entre el orden propuesto por las producciones estadounidenses y japonesas. Si la producción está centrada en el contexto social contemporáneo el orden y por lo tanto la asignación y cumplimiento de los papeles sociales se da por la conjunción entre el mundo espiritual y el real y cotidiano; si la producción recrea un orden principalmente espiritual, este es el resultado de las acciones de las criaturas del universo, de su conjunción cósmica.

La *paradoja de la comunidad* revela que la necesidad de estar juntos se encuentra mediada por la construcción cultural del bien y del mal, que puede ser representada de forma totalizante y excluyente o por el contrario de forma particular y limitada conforme a una situación específica que no necesariamente se ajusta a los cánones de la moralidad socialmente estatuida. Por ejemplo, mentir no es un acto aprobado, pero no decir toda la verdad puede ser considerado un acto heroico que contribuye a fortalecer los lazos sociales.

En conclusión, las series animadas nos muestran nuevos campos de sentido, nuevos “universos finitos de significado”, nuevas transformaciones que constituyen el mundo contemporáneo. Dichos significados actúan como memoria, nos permiten percibir los cambios que ocurren en el mundo contemporáneo.

En sus historias y en su estructura narrativa las series animadas exponen casi todo lo que el ciudadano común quiere decir, critica y calla, sus problemas y preocupaciones, sus aspiraciones contradictorias entre un mundo cotidiano predecible y controlable y un mundo imaginado extraordinario y mutable. Cuánto influye ello en la redefinición de papeles sociales y en la modificación de pautas sociales es todavía un tema que la investigación social habrá de dilucidar. Aquí solo pretendía señalar algunas líneas posibles de análisis.

Bibliografía

Eco, Umberto. *Apocalípticos e Integrados*. Editorial Lumen y Tusquets Editores. Barcelona. 1995.

Elster, Jon. *Ulises y las sirenas: estudio sobre racionalidad e irracionalidad*. México: Fondo de Cultura Económica. 1995.

Elster, Jon. *El Cemento de la sociedad*. Barcelona: Gedisa. 1991

Fuenzalida, Valerio "Socialización Infantil y Televisión" En: *Pizarro, Crisóstomo y Palma, Eduardo. Niñez y Democracia*. Ariel. UNICEF. Bogotá. 1997.

Gutiérrez Sanín, Francisco. (compilador) *Degradación o cambio: Evolución del sistema político colombiano*. Bogotá: Norma. 2002.

Habermas, Jürgen. *Teoría de la Acción Comunicativa. Teoría de la acción y racionalización social*. Tomo I. Taurus, España, 1999.

Matamoro, Blas. "Una Teoría Del Héroe" en: Braunstein, Néstor. 1982. *El Lenguaje y El Inconsciente Freudiano*. Argentina: Siglo XXI. 1982.

Moore, Alan. "The mark of Batman: An Introduction" En: *Batman: The Dark Knight Returns*, por Frank Miller, 1-4. Graphic novel reprint. New York . DC Comics. 1986. citado por Brown, Jeffrey A . *Black Superheroes, Milestone Comics and Their Fans*. University Press of Mississippi. USA. 2001.

Schutz, Alfred, y Thomas Luckmann. *Las Estructuras De La Vida*. Argentina. Amorrortu Editores, 1973.